Volume 7 Issue 5 (2023) Pages 6453-6462
Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online) 2356-1327 (Print)

Rotating Alfabet untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini

Restu Nabila[1], Dian Tri Utami[2], Alucyana Alucyana[3], Yenni Yunita[4], Popi Ramadani[5], Nelti Rizka[6], Yesi Novitasari[7]✉
Universitas Islam Riau, Indonesia(1,2,3,4,5); STKIP Aisyiyah Riau, Indonesia(6); Universitas Lancang Kuning, Indonesia(7)
DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5454

Abstrak

Bermain untuk mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang, bagi anak usia dini hal tersebut merupakan wadah belajar banyak hal, seperti memahami aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, serta kerja sama. Penelitian ini bertujuan mengembangkan alat permainan edukatif *Rotating* Alfabet untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian yang digunakan yakni *Research and Development* dimana peneliti menghasilkan sebuah produk sekaligus menguji kelayakan dan keefektifan produk tersebut. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis data untuk kelayakan produk menggunakan penilaian hasil yang didapat dari ahli desain produk dan ahli materi berupa instrument kuesioner (angket), pengembangan produk yang dihasilkan berupa APE *rotating* alfabet terbuat dari bahan kayu dan stiker bergambar dan digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Melalui proses validasi dan uji coba produk, disimpulkan bahwa rotating alfabet layak dan efektif diimplementasikan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun. Sebagai tindak lanjut *rotating* alfabet ini dapat pula diubah sesuai tema sebagai APE untuk melejitkan perkembangan anak pada bidang lainnya.
Kata Kunci: *alat permainan edukatif; rotating alfabet; membaca permulaan*

Abstract

Playing to express themselves without coercion with a happy feeling, for early childhood it is a place to learn many things, such as understanding rules, socializing, placing themselves, managing emotions, tolerance, and cooperation. This study aims to develop educational game tools Rotating Alphabet to improve the ability to read the beginning of children aged 5-6 years. The research method used is Research and Development, where researchers produce a product while testing the feasibility of the product. The data analysis technique used in this research is quantitative descriptive analysis technique. Data analysis for product feasibility uses an assessment of the results obtained from product design experts and material experts in the form of a questionnaire instrument, the resulting product development how EPT rotating alphabet is made of wood and illustrated stickers and used as a learning medium to improve the ability to read the beginnings of children aged 5-6 years. Through the validation process and product trials, it is concluded that the rotating alphabet is feasible to implement to improve the ability to read the beginnings of children aged 5-6 years. As a follow up, the rotating alphabet can also be changed according to the theme as an EPT to accelerate children's development in other areas.
Keywords: *educational play equipment; rotating alphabet; pre-reading*

Copyright (c) 2023 Restu Nabila, et al.

✉ Corresponding author : Yesi Novitasari
Email Address : yesinovitasari@unilak.ac.id (Pekanbaru, Indonesia)
Received 11 July 2023, Accepted 12 November 2023, Published 12 November 2023

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5454

Pendahuluan

Peka dan sensitif pada berbagai stimulasi dan belajar merupakan ciri khas perkembangan pada usia dini, hal tersebut terlihat salah satunya melalui permainan. Perihal tersebut dipertegas oleh (Suyadi & Ulfah, 2013) salah satu prinsip pembelajaran pada anak usia dini ialah belajar melalui bermain. Hal terpenting dari suatu permainan adalah belajar sambil bermain maupun bermain sambil belajar dengan menggunakan media ataupun alat peraga yang menarik minat anak, sehingga dapat memberikan pembelajaran untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Kegiatan bermain bagian dari mengekspresikan diri tanpa paksaan dengan perasaan senang, bagi anak usia dini hal tersebut merupakan wadah belajar banyak hal, seperti memahami aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, serta kerja sama. Hal serupa juga disampaikan (Rivai, 2015) bahwa dengan bermain dan permainan dapat membantu anak meningkatkan aspek yang dimiliki secara terpadu dan menyeluruh. Sehingga, lingkungan bermain yang aman dan nyaman diperlukan anak untuk penjelajahan serta mendapat stimulasi untuk tumbuh kembang

Proses bermain anak selalunya identik dengan penggunaan alat permainan, dengan alat permainan anak akan bermain dan bereksplorasi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangannya. Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar (Purnawati et al., 2022). APE dalam proses pembelajaran punya peran penting, esensialnya APE menyangkut segala sesuatu yang mampu merangsang kreativitas serta sekaligus membuat anak senang (Pane, 2018). Hasil penelitian (Ariyanti & Muslimin, 2015) menjelaskan bahwa alat permainan edukatif berbasis media efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung, selanjutnya hasil penelitian (Lige et al., 2022) mendapati bahwa APE maze mampu membantu perkembangan kognitif anak dengan baik, seperti membantu anak untuk melatih kemampuan memecahkan masalah, mengenal dan mengetahui angka, mengenal dan menyebutkan lambang bilangan serta anak dapat mengetahui berbagai abjad. Memang sejatinya anak merupakan mahluk yang memiliki naluri bermain yang sangat tinggi, dan kehadiran APE mampu memenuhi naluri tersebut. Institusi pendidikan anak usia dini dan permainan edukatif berupa dua sisi koin yang tidak terpisah, hal itu untuk menunjang terselenggaranya pembelajaran anak secara efektif dan menyenangkan, yang bertujuannya tentu menstimulasi perkembangan berbagai potensi yang dimiliki anak secara optimal. Berbahasa merupakan satu diantara sekian banyak perkembangan anak terstimulus. Kemampuan ini haruslah dioptimalkan pada saat TK sebagai salah satu persiapan dalam menyosong tahapan pendidikan berikutnya yaitu SD, khususnya kemampuan membaca permulaan.

Membaca merupakan salah satu alat dalam proses transfer ilmu pengetahuan, kemampuan ini tentulah krusial pada anak untuk menguasai berbagai pengetahuan. Kemampuan membaca permulaan usia 5-6 tahun dalam Standar Isi Tentang Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) di dalam lingkup perkembangan keaksaraan anak dapat menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada disekitarnya, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, menuliskan nama sendiri, dan memahami arti kata dalam cerita (Permendiknas No.137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini). Menurut (Herlina, 2019) membaca permulaan adalah belajar mengenal lambang-lambang bunyi bahasa dan rangkaian huruf kemudian menghubungkan dengan makna yang terdapat dalam rangkaian huruf tersebut. (Yanuarsi et al., 2020) mendefinisikan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah kesanggupan siswa dalam mengenal dan memahami huruf-huruf dan lambang-lambang tulisan yang kemudian diucapkan dengan menitikberatkan aspek ketepatan menyuarakan tulisan, lafal dan intonasi yang wajar, kelancaran dan kejelasan suara. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah diuraikan, ditegaskan (Pertiwi, 2016) bahwa

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5454

kemampuan membaca permulaan adalah ketrampilan dasar pada aspek bahasa anak. Selanjutnya simpulan dari penelitian (Sari et al., 2018) menerangkan bahwa kemampuan membaca permulaan adalah suatu aktifitas membaca yang diajarkan secara terprogram kepada anak prasekolah usia 3-6 tahun yang menumpukkan perhatian pada perkataan-perkataan utuh, bermakna dalam konteks pribadi anak-anak dan bahan-bahan yang diberikan melalui permainan serta kegiatan-kegiatan yang menarik sebagai perantara pembelajaran. Apabila tahap ini tidak berkembang semestinya, akan berakibat terhambatnya proses transfer ilmu pengetahuan. Usaha dini dalam pencegahan hal tersebut yakni melalui aktivitas belajar sambil bermain, dan bermain sambil belajar.

Alat Permainan Edukatif yang dikembangkan dalam penelitian ini berguna untuk mestimulasi kemampuan membaca permulaan, salah satunya alat permainan edukatif *rotating alfabet*. *Rotating alfabet* adalah suatu alat permainan yang bisa disebut dengan Roletatau sejenis dengan *rotating alfabet*. *Rotating alfabet* ini adalah permainan yang sejenis dengan alfabet spin tetapi lebih memiliki gambar, warna dan huruf yang sesuai dengan perkembang anak. Permainan ini dapat bermanfaat untuk anak terutama untuk kecerdasan linguistik anak. Melalui alat permainan *rotating alfabet*, anak akan belajar mengenal huruf dan menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata, serta dilengkapi dengan gambar yang akan membantu memudahkan anak untuk mengingat simbol tulisan (Ranti, 2021). Permainan ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan, untuk itu bagi calon tenaga pendidik mampu mengembangkan suatu alat permainan edukatif, dengan begitu proses pembelajaran menyenangkan serta dapat menarik minat pada anak (Ranti, 2021).

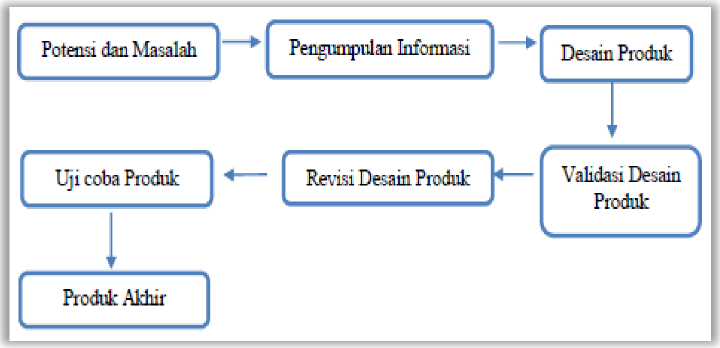
Faktor-faktor penghambat membaca permulaan meliputi faktor intelektual, faktor lingkungan dan faktor psikologis (Pramesti, 2018). Selanjutnya, keterbatasan neurologis dan kekurangmatangan secara fisik juga sebagai salah satu faktor yang menyebabkan anak gagal dalam meningkatkan kemampuan membacanya (Pertiwi, 2016). Pendapat (Hendri, 2019) menjelaskan beberapa faktor penyebab rendahnya kemampuan membaca bangsa kita antara lain: pertama, tradisi kelisanan, Kedua, akibat sistem persekolahan yang kurang memberikan peluang yang cukup bagi hadirnya tradisi keberaksaan atau tradisi membaca kepada para peserta didik. Fenomena yang ditemui di lapangan, terdapat sejumlah masalah pada kegiatan membaca permulaan di TK banyak yang belum sesuai dengan tahap perkembangan anak, maka dilakukan observasi awal dan masih di temukan : (1) anak belum bisa membedakan huruf, (2) kegiatan membaca anak menggunakan buku cetak, (3) media yang digunakan oleh guru hanya terbatas pada poster huruf, (4) pembelajaran masih cenderung pada *teacher oriented*, (5) media pembelajaran mengenal huruf dan kata yang monoton, (6) anak terlalu pasif dalam proses pembelajaran berlangsung. Permasalahan diatas perlu untuk dilakukan penelitian, dengan fokus pengembangan APE *rotating alfabet* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak usia 5-6 tahun, sekaligus menguji kelayakan produk pengembangan tersebut. Harapannya Penelitian dapat menambah pengetahuan serta mengetahui kelayakan dan keefektifan pengembangan alat permainan edukatif *rotating alfabet* untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun di TK Islam YLPI Marpoyan. Serta memperkaya penelitian pada tema alat permainan edukatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan pada anak, dan bermanfaat sebagai bahan acuan dalam pengembangan APE untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi anak usia dini.

Metodologi

Pengembangan alat permainan edukatif rotating alfabet untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun menggunakan jenis penelitian dan pengembangan R&D (*research and development*). Menurut (Sugiyono, 2021) metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan dan keefektifan dari penggunaan produk tersebut melalui uji coba penelitian. Penelitian ini dilakukan di TK Islam YLPI Marpoyan

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5454

Kecamatan Bukit Raya. Adapun waktu pelaksanaan penelitian ini adalah bulan Mei 2022 - Januari 2023. Penelitian pengembangan ini mengikuti model pengembangan yang dipaparkan oleh Borg & Gall. Penelitian ini fokus pada produk alat permainan edukatif *rotating alfabet* agar dapat mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Peneliti mengadoptasi model pengembangan tersebut dengan beberapa modifikasi sehingga menjadi tujuh langkah. Langkah-langkah tersebut dimodifikasi hingga tahap ketujuh sesuai dengan kepentingan peneliti. **Gambar 1** merupakan langkah-langkah model pengembangan yang diadaptasi dari model Borg & Gall untuk digunakan dalam peneliti.



Gambar 1. Adaptasi Model Pengembangan

Hasil dan Pembasahan

Potensi dan Masalah menurut (Sugiyono, 2021) segala sesuatu yang bisa digunakan untuk menjadi nilai tambah, sebaliknya masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan yang terjadi di dalam masalah. Perihal pengumpulan data/informasi. Melakukan sebuah penelitian terdapat tahap pengumpulan data, yang ditemukan dikumpulkan sehingga segala macam informasi yang dikumpulkan dapat dijadikan bahan dasar dalam perencanaan (Sugiyono, 2021). Observasi dan wawancara guru-guru di TK Islam YLPI Marpoyan, bertujuan memperoleh gambaran tentang kondisi serta kendala yang dihadapi pada kegiatan belajar mengajar. Hasil observasi terdapat permasalahan, pertama anak yang belum berkembang dalam membaca permulaan, dengan indikasi anak yang belum mengenal bentuk huruf, belum bisa mengurutkan susunan huruf a-z dengan tepat, belum bisa menyebutkan huruf menjadi kata, anak belum bisa menulis namanya sendiri, belum bisa menunjukkan huruf yang ada pada gambar. Pada lokus penelitian media pembelajaran yang digunakan terbatas pada buku cetak dan poster bergambar. Keterbatas tersebut cukup membuat para guru kesulitan pada pembelajaran mengenal huruf, guru tidak memiliki opsi alat permainan edukatif, hanya terpaku kegiatan bernyanyi dan menulis huruf di papan tulis. Permasalah tersebut tentunya dapat terselesaikan apabila ada APE yang cocok untuk kebutuhan pembelajaran mengenal huruf, tentunya proses penyelesaian hal itu memberikan potensi untuk penelitian ini.

Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi sumber referensi yang menunjang pengembangan alat permainan edukatif (APE) rotating alfabet untuk meningkatkan kemampuan membaca. Sumber referensi yang relevan yaitu dengan menggunakan skripsi, buku dan jurnal. Tahapan berikutnya desain produk research and development, diharapkan dapat meningkatkan produktivitas, efesiensi, dan efektivitas dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menghasilkan sebuah produk dalam bentuk alat permainan edukatif rotating alfabet untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak, dilengkapi dengan perintah permainan yang sesuai dengan Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 terkait standar tingkat pencapaian perkembangan anak (STPPA) pada bidang keaksaraan pada anak usia 5-6 tahun. Cara Penggunaan APE Rotating Alfabet, permainan diawali dengan tanda star angka 1, lalu alat permainan diputar, dan berhenti berputar pada panah titik perintah tertentu,

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5454

artinya anak siap mengikuti aturan main. Permainan ini diberi simbol, misalnya berhenti pada angka 10 dan diperintahkan ayo mencocokkan huruf awal dengan kata contohnya: bola, baca, bumi, balon, biru. Jika anak melakukan nya dengan tepat dan benar, maka diberi siker bintang. **Gambar 2** disajikan desain dan realisasi *APE Rotating Alfabet*

Gambar 2. Desain dan Realisasi APE *Rotating Alfabet*

Penggunaan APE *rotating alfabet* anak melakukan kegiatan menyenangkan yang menstimulus ketertarikan anak untuk belajar sambil bermain. Serta dirancang sesuai dengan aturan pemerintah yang diberlakukan. Permainan ini tentunya tidak luput dari kekurangan, diantaranya memerlukan keahlian khusus dan perancangan yang matang, serta pembuatan APE permainan *rotating alfabet* memerlukan waktu, dan membutuhkan alat teknologi yang dapat mengeluarkan bunyi dan lampu. Setelah produk terealisasi dengan baik, proses validasi desain harus dilalukan oleh para ahli. Pendapat (Rismandani et al., 2022) menyebutkan suatu proses validasi desain produk merupakan suatu proses kegiatan menilai rancangan produk, apakah rancangan produk lebih efektif dari bahan ajar yang sudah ada. Prosedur ini menggunakan angket untuk mengetahui respon dan penilaian yang diberikan oleh validator ahli mengenai produk. Tentu saja tujuannya untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasil, adapun kriteria ahli pertama ahli desain produk adalah dosen dengan jenjang pendidikan S2 pada bidang pendidikan maupun nonpendidikan, kedua ahli materi adalah dosen dengan jenjang pendidikan S2 pada bidang pendidikan ataupun nonpendidikan, dan ketiga ahli pendidik adalah guru pengampu pada sarjana pendidikan ataupun S1 PAUD dan sudah mendapatkan surat keterangan sertifikat pendidik. Uji Kelayakan APE menggunakan skor persentase angket validator ahli (produk dan materi) sebagaimana pada **gambar 3**.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\ \%$$

Keterangan :

P : Persentase skor

F : Jumlah skor yang diperoleh

N : Jumlah skor maksimum

Gambar 3. Formulasi Persentase Kelayakan

Berdasarkan perhitungan di atas, maka hasil persentase disesuaikan dengan kriteria uji kelayakan yang disajikan pada **tabel 1**.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5454

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Tingkat Pencapaian	Klasifikasi Layak	Klasifikasi Efektif
81,25 % < P < 100 %	Sangat layak	Sangat efektif
62,50 % < P < 81,25 %	Layak	Efektif
43,75 % < P < 62,50 %	Kurang layak	Kurang efektif
25 % < P < 43,75 %	Tidak layak	Tidak efektif

Tabel 2 disampaikan hasil validasi yang dilakukan validator yang terpilih, sesuai dengan kriteria yang ditetapkan.

Tabel 2. Hasil Validasi oleh Validator

Ahli	Hasil Validasi Produk	Hasil Validasi Materi
Ahli I :	Jumlah skor: 35 dari 40 Persentase skor: 87,5 % dari 100 % Keterangan validasi: **Sangat layak** catatan (1) Direkatkan lagi tempat penyimpanan alat permainannya sehingga permainan tidak sering terbuka (2) Bagian menyebutkan huruf yang sama diberi gambar angka dan huruf yang menyerupai.	Jumlah skor: 34 dari 35 Persentase skor: 97,2% dari 100% Keterangan validasi: **Sangat layak** catatan (1) Direkatkan lagi tempat penyimpanan alat permainannya sehingga permainan tidak sering terbuka (2) Bagian menyebutkan huruf yang sama diberi gambar angka dan huruf yang menyerupai.
Ahli II :	Jumlah skor: 36 dari 40 Persentase skor: 90.0 % dari 100 % Keterangan validasi: **Sangat layak** catatan (1) Angka dibuat dengan ukuran yang lebih besar sehingga mudah dilihat oleh anak (2) Angka dan huruf dibuat warna-warni supaya lebih menarik.	Jumlah skor: 35 dari 35 Persentase skor: 100% Keterangan validasi: **Sangat layak** catatan (1) Angka dibuat dengan ukuran yang lebih besar sehingga mudah dilihat oleh anak (2) Angka dan huruf dibuat warna-warni supaya lebih menarik.

Selanjutnya hasil validasi yang dilakukan validator yang terpilih telah diolah dan menghasilkan presentase dengan kategori sesuai ketentuan diatas, yang dapat dilihat pada **tabel 3**.

Tabel 3. Hasil Perhitungan dan Kategori Kelayakan Validator

Validasi Ahli	Validasi Produk		Validasi Materi	
	Skor	% skor	Skor	% skor
Ahli I	35	87,5%	34	97,2%
Ahli II	36	90%	35	100%
Total	**71**	**177,5%**	**69**	**197,2%**
Rata-rata persentase	**88,75%**		**98,57%**	
Keterangan	**Sangat layak**		**Sangat layak**	

Berdasarkan hasil validasi oleh masing-masing maka peneliti melakukan perbaikan pada produk APE *Rotating Alfabet*, dimana perubahan tampak pada **gambar 4**.

Gambar 4. Revisi Akhir Produk Pengembangan APE *Rotating Alfabet*

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5454

Tabel 4 adalah validasi pendidik adalah Guru PAUD yang sertifikasi yang berjumlah sebanyak 4 orang, berikut ini penjabarannya.

Tabel 4. Hasil Validasi oleh Pendidik PAUD

Guru PAUD	Hasil Validasi Produk	Hasil Validasi Materi
Guru I :	Jumlah skor: 39 dari 40 Persentase skor: 97,5 % dari 100 % Keterangan validasi: **Sangat layak**	Jumlah skor: 33 dari 35 Persentase skor: 94,2% dari 100% Keterangan validasi: **Sangat layak**
Guru II:	Jumlah skor: 39 dari 40 Persentase skor: 97,5 % dari 100 % Keterangan validasi: **Sangat layak**	Jumlah skor: 35 dari 35 Persentase skor: 100% Keterangan validasi: **Sangat layak**
Guru III:	Jumlah skor: 39 dari 40 Persentase skor: 97,5 % dari 100 % Keterangan validasi: **Sangat layak**	Jumlah skor: 35 dari 35 Persentase skor: 100% Keterangan validasi: **Sangat layak**
Guru IV:	Jumlah skor: 39 dari 40 Persentase skor: 97,5 % dari 100 % Keterangan validasi: **Sangat layak**	Jumlah skor: 34 dari 35 Persentase skor: 97,2% dari 100% Keterangan validasi: **Sangat layak**

Selanjutnya hasil validasi yang dilakukan Pendidik PAUD diolah dan menghasilkan presentase dengan kategori sesuai ketentuan diatas, yang dapat dilihat pada **tabel 5.**

Tabel 5. Hasil Perhitungan dan Kategori Kelayakan Pendidik PAUD

Validasi Ahli	Validasi Produk		Validasi Materi	
	Skor	**% skor**	**Skor**	**% skor**
Guru I	39	97,5 %	33	94,2%
Guru II	39	97,5 %	35	100%
Guru III	39	97,5 %	35	100%
Guru IV	39	97,5 %	34	97,2%
Total	**156**	**390 %**	**137**	**391,4%**
Rata-rata persentase	**97,5%**		**97,85%**	
Keterangan	**Sangat layak**		**Sangat layak**	

Validasi produk dengan beberapa indikator yang dinilai oleh validator, terkait tampilan produk dan teknik pembuatannya. Fase ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen dan produk alat permainan rotating alfabet yang dikembangkan sudah layak atau belum. Data kelayakan oleh ahli desain produk diperoleh dengan cara memberikan kisi-kisi instrumen, kemudian ahli desain produk memberikan penilaian, saran dan komentar pada instrumen yang telah tersedia. Fase kedua dalam uji adalah validasi, beberapa indikator antara lain: segi edukatif, dan isi permainan rotating alfabet. Berdasarkan validasi dari ahli desain produk dan ahli materi diketahui beberapa bagian perlu direvisi, pada tahap ini tidak signifikan karena hasil validasi yang didapat tidak memicu revisi mayor. Proses selanjutnya produk diujicobakan secara terbatas dalam kelompok kecil, fase menggunakan uji keefektifan, yang mana menurut (Hariati, 2020) dapat menggunakan tabel klasifikasi keefektifan. Namun sebelum diuji efektivitasnya maka harus diketahui peningkatan hasil belajar dengan rumus gain score sebagaimana pada **gambar 5**. Nilai rata-rata gain score digunakan untuk menguji seberapa besar keefektifan alat permainan edukatif yaitu dengan tiga langkah pengujian efektifitas sebagai mana pada **tabel 6**.

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5454

$$Skor = \frac{nilai\ sesudah - nilai\ sebelum}{nilai\ maksimum - nilai\ sebelum} \times 100$$

Keterangan :

Score : Skor peningkatan

Gambar 4. Formulasi Gain Score Peserta Didik

Tabel 6. Langkah-langkah Pengujian Efektifitas

<table>
<tr><th>Langkah/Fase</th><th>Keterangan/rumus/tabel</th></tr>
<tr><td>A. Menghitung rata-rata ideal</td><td>$$Xi = \frac{skor\ maksimum + skor\ minimum}{2}$$</td></tr>
<tr><td>B. Menghitung satuan lebar wilayah</td><td>$$Sbi = \frac{skor\ maksimum - skor\ minimum}{6}$$</td></tr>
<tr><td>C. Menyesuaikan klasifikasi efektivitas</td><td>
<table>
<tr><th>Rumus</th><th>Rata-rata Skor</th><th>Klasifikasi Kemampuan</th><th>Klasifikasi efektifitas membaca</th></tr>
<tr><td>X > Xi + 1,8 x Sbi</td><td>X > 37</td><td>Sangat tinggi</td><td>Efektif</td></tr>
<tr><td>Xi + 0,6 x Sbi < X ≤ Xi + 1,8 x Sbi</td><td>29 < X ≤ 37</td><td>Tinggi</td><td>Efektif</td></tr>
<tr><td>Xi - 0,6 x Sbi < X ≤ Xi + 0,6 x Sbi</td><td>21 < X ≤ 29</td><td>Sedang</td><td>Tidak efektif</td></tr>
<tr><td>Xi - 1,8 x Sbi < X ≤ Xi - 0,6 x Sbi</td><td>13 < X ≤ 21</td><td>Rendah</td><td>Tidak efektif</td></tr>
<tr><td>X ≤ Xi - 1,8 x S bi</td><td>X ≤ 13</td><td>Sangat rendah</td><td>Tidak efektif</td></tr>
</table>
</td></tr>
</table>

Fase uji keefektifan ini akan dilaksanakan dalam dua tahap, agar didapat data yang konfrehensif pada tahap ini, serta sejauh mana efektifitas produk ini. berikut data olahan dari tahap pertama uji keefektifan APE pada penelitian ini disajikan pada **tabel 7**.

Tabel 7. Hasil Perhitungan Uji Efektifitas Tahap Ke-1

No	Skor Rata-rata	Jumlah Anak	% Nilai Anak	Keterangan
1	37-48	2	10,5 %	BSB
2	29-36	7	36,9 %	BSH
3	21-28	10	52,6 %	MB
4	0-20	0	0	BB
	TOTAL	19	100 %	

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Tahap pertama tampak anak-anak dalam proses pengenalan dan belajar sesuatu yang baru lewat permainan, dan selanjutnya akan dilaksanakan uji coba tahap kedua, berikut data olahan dari tahap pertama uji keefektifan APE pada penelitian ini disajikan pada **tabel 8.**

DOI: 10.31004/obsesi.v7i5.5454

Tabel 8. Hasil Perhitungan Uji Efektifitas Tahap Ke-2

No	Skor Rata-rata	Jumlah Anak	% Nilai Anak	Keterangan
1	37-48	13	68,4 %	BSB
2	29-36	6	31,6 %	BSH
3	21-28	0	0 %	MB
4	0-20	0	0 %	BB
	TOTAL	19	100 %	

BB : Belum Berkembang
MB : Mulai Berkembang
BSH : Berkembang Sesuai Harapan
BSB : Berkembang Sangat Baik

Kenaikan yang signifikan terhadap perkembangan anak-anak dalam proses ini, anak dengan kategori MB dan BB sudah tidak terdeteksi dalam tahap ini, dan anak-anak dengan katefori BSB dan BSH naik dengan signifikan. Setelah uji coba yang telah dilakukan, disertai hasil tanggapan dari pakar atau ahli dari desain produk dan materi. Maka produk akhir APE Rotating Alfabet tersebut dinyatakan layak digunakan dan efektif untuk meningkatakan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Selanjutnya, penelitian dan pengembangan (APE) masih jauh dari kata baik, diperlukan tinjak lanjut agar diperoleh kualitas yang unggul untuk membantu proses pembelajaran, tentunya diperlukan sentuhan teknologi seperti bunyi, lampu, dan lain sebagainya, agar kegiatan bermain dengan APE lebih atraktif. Produk ini dapat diujikan kepada kelompok yang lebih luas lagi dengan diuji cobakan pada lembaga pendidikan untuk melihat seberapa besar pengaruh media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Bagi guru dapat memanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar anak, agar proses pembelajaran akan atraktif.

Simpulan

Pengembangan alat permainan edukatif (APE) *rotating alfabet* merupakan suatu media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun dengan memperhatikan aspek materi dan produk, untuk membuat produk dengan tampilan yang menarik dan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan membaca permulaan. Hasil validasi yang diperoleh dalam pengembangan alat permainan edukatif (APE) rotating alfabet ini sangat memuaskan, pada dua kategori validasi menunjukkan "sangat layak". Begitu pula hasil uji coba tahap pertama dan kedua, kemampuan membaca permulaan anak meningkat dan mencapai perolehan yang signifikan. Oleh karena itu pengembangan alat permainan edukatif (APE) *rotating alfabet* ini tentu sangat layak digunakan dan efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia 5-6 tahun.

Ucapan Terima Kasih

Rasa terimakasih dihaturkan kepada rekan dan institusi terlibat yang mendukung dan memberikan bantuannya sehingga penelitian ini terlaksana sampai selesai dengan lancar. Terimakasih juga kami sampaikan kepada ibu guru atas kerjasama dalam penelitian ini. Harapannya hasil riset ini bermakna bagi pembaca dan memotivasi pendidik/Guru PAUD lainnya untuk lebih kreatif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini.

Daftar Pustaka

Ariyanti, & Muslimin, Z. I. (2015). Efektivitas Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Media Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Anak Kelas 2 Di SDN 2 Wonotirto Bulu Temanggung. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, *10*(1), 58–69.

http://dx.doi.org/10.1016/j.biochi.2015.03.025%0A

Hariati, R. (2020). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Pohon Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Hendri, H. (2019). Faktor Penyebab Kesulitan Membaca Peserta Didik Di SDN-5 Panarung. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, *14*(2), 54–59. https://doi.org/10.33084/pedagogik.v14i2.1040

Herlina, S. E. (2019). Membaca Permulaan untuk Anak Usia Dini dalam Era Pendidikan 4.0. *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan*, *5*, 332–342.

Lige, R. J. B. S., Audia Sianipar, Marshanda Octavia Fatma Yuslia, Meyliana Nursihab, Miftahul Jannah, & Rr. Deni Widjayatri. (2022). Efektivitas Ape Maze Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Abata : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *2*(2), 210–223. https://doi.org/10.32665/abata.v2i2.559

Pane, E. S. (2018). *Implementasi Alat Permainan Edukatif Dalam Meningkatkan Kreativitas Anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun Di Ra Nurul Amal Kec. Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.

Pertiwi, A. D. (2016). Study Deskriptif Proses Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *5*(1), 759–764. https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12372

Pramesti, F. (2018). Analisis Faktor-Faktor Penghambat Membaca Permulaan pada Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *2*(3), 283. https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16144

Purnawati, S., Ariyanto, F. L. T., & Nazarullail, F. (2022). Pemanfaat Ape Wire Game Sebagai Alat Bantu Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 102–112. https://doi.org/10.21154/wisdom.v3i1.3755

Ranti, L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Rotating Alfabet Untuk Meningkatkan Kecerdasan Linguistik Anak Di Desa Taba Padang R Kabupaten Bengkulu Utara*. IAIN Bengkulu.

Rismandani, F., Satria, D., & Kurnia, R. (2022). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(1), 51–64. https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/8646

Rivai, A. N. (2015). Meningkatkan Kemampuan Anak Usia Dini Paud Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Media Kartu Gambar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, *7*(1), 109–118. https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/pgsd/article/view/7984

Sari, R. P., Suryani, N. A., & Imran, R. F. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Bermain Flash Card Subaca. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(2), 36–55. https://doi.org/10.24042/ajipaud.v1i2.3741

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.

Suyadi, & Ulfah. (2013). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Remaja Rosdakarya.

Yanuarsi, R., Octrianty, E., & Afgani, S. N. Al. (2020). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Menggunakan Media Papan Flanel. *E-Prosiding Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, September*, 55–60. http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSI/article/view/349